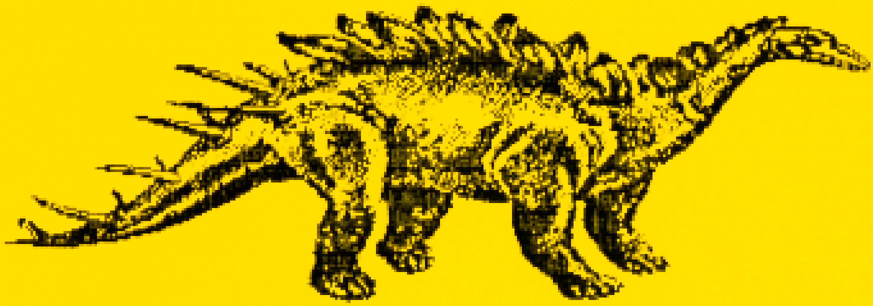


# PERIODIEK VAN MSX-CLUB DRECHTSTEDEN

JAARGANG 1 NUMMER 4 MAART 1992

# INHOUD:


1: VOORWOORD
2: LMO + ADVERTENTIES
3: BESPREKING:
OPEN DAG
TURBO-R
6: MSX-AUDIO
8: CLUB INFO
9: SCREEN 0
12: TOWER OF GAZZEL
14: DATACARTRIDGE
16: PALACE
17: COLOFON


Heeft u nog ideeën voor nieuwe rubrieken in het clubblad, of heeft u zelf nog iets interessants te vertellen? Stuur het dan op naar: Arjan Kooij, Prins Bernardstraat 16, 3314 PS te Dordrecht, Tel. 078-317564. Hier kunt u ook uw advertenties naar toe sturen.

# -VOORWOORD-

Beste MSX Vrienden,

De open dag ligt alweer achter ons, en we kunnen terug kijken op een geslaagde dag. Onze zusterclub "Rijnmond" was op deze dag aanwezig, en ook MSX-club Belgie was er. Ik heb op de open dag veel mensen ontmoet die even kwamen kijken, en informatie wilden over onze club. De beheerders van het gebouw schatten dat er ongeveer 200 mensen binnen zijn geweest. Dat is voor een clubdag van een betrekkelijk kleine club zeer geslaagd! Mocht u het nog niet weten, Bas en ik zijn op de locale radio in de Hoekschewaard geweest, genaamd "Lokale radio Strijen". We hebben daar een uitleg gegeven over wat de MSX allemaal kan, en wat ons dreef om ermee te werken. Ook zal het u niet ontgaan zijn dat "De Dordtenaar" een foto + artikel aan onze club gewijdt heeft. Dit alles heeft gezorgd voor het in de belangstelling komen te staan van MCD. We hebben er weer een aantal leden bij, die ik van harte welkom heet bij onze club. We moeten nu vooral aan de toekomst gaan denken. Heeft u nieuwe ideeen, zeg het ons. Op die manier blijven we een boeiende club. Als voorzitter moet ik u alvast mededelen, dat er in April een ledenvergadering zal plaatsvinden, waar de verantwoording voor het gevoerde beleid afgelegd zal worden. Tegen die tijd zal iedereen hiervan een bericht ontvangen.

Groetjes Hans Meijers, voorzitter.

# 5e LMO Landelijke Msx Overleg

Door enkele fouten in de routebeschrijving (voor zowel bus als auto) begon de vergadering met een vertraging van een half uur. Als eerste werden enkele punten van het vorige overleg aangekaart. Een voorbeeld hiervan was het copieerbeleid waar men als LMO (=landelijk MSX overleg) tegen is. (is dat niet een beetje fictief ??) Als punten van vandaag werden enkele vervelende voorvallen veroordeelt zoals de schaduwbeurs in Zandvoort en het artikel Man en Paard in de MSX-Mozaïk. Dan was er het copyright waar Martin Kruit (van MK Public Domain) veel aanspraak op maakte (maar zelf zeker zo hard copieert als ieder ander). Ook werd er gediscusieerd over wat nu precies de functies van het LMO zouden moeten worden. Het wordt iets in de trant van een coördinerend en begeleidend orgaan voor de aangesloten MSX-verenigingen. Het idee achter het LMO is goed maar het gaat allemaal erg langzaam en er zitten naar mijn mening soms mensen die er alleen zijn om hun hachje te redden. Ik hoop dat er de volgende keer meer uit de bus komt.

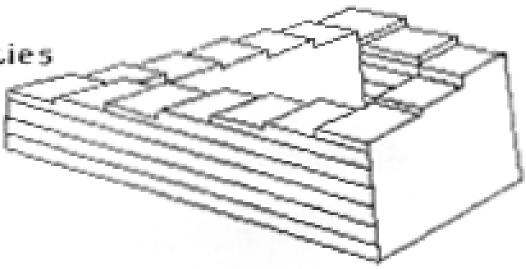
Bas Vijfwinkel

## -ADVERTENTIES-

Te koop: NMS 8235 + VW0020 MSX-printer + Ascona kleurenmonitor: ƒ750,=. Tel. 078-511156 (Hans Meijers).

Gezocht: MSX Turbo-R gebruikers en Turbo-R software. Tel. 078-317564 (Arjan Kooij).

U kunt uw advertenties
opgeven bij:
Arjan Kooij
Tel. 078-317564



# -OPEN DAG-

18 Januari was het dan uiteindelijk zover : De eerste open clubdag van MCD!. We hadden voor ons doen erg veel reclame gemaakt ter aankondiging van deze open dag, waar iedereen naar binnen mocht. Dit met zeer veel succes : de opkomst was voor zo'n kleine club gigantisch!. Het succes van de dag was mede te danken aan de medewerkers van Rijnmond en Belgie. Ook Jan Huis in 't Veld was aanwezig. Moonsoft (hoort bij Rijnmond) liet zien wat er met Midi op de MSX mogelijk was. Met hun nieuwe versie van de Midiblaster lieten ze een aantal muziekjes ten gehore brengen. Dit alles werd gedaan met de Muziekmodule, een MSX2+, en een casio MT 750 keyboard. Wij waren zelf ook al actief met Midi bezig. Er zijn dus wel wat ideeen uitgewisseld tussen de twee clubs. Nu met de komst van de Panasonic FS-A1GT MSX Turbo R (zie verder in dit blad!) leeft het Midi in de MSX-wereld als nooit tevoren! Iedereen van MCD heeft het (gelukkig) verschrikkelijk druk gehad op de open dag. Naar mijn mening is een open dag bij MCD zeker voor herhaling vatbaar !!.

Arjan Kooij.

## Panasonic FS-A1GT
# TURBO-R

Een paar weken geleden kreeg ik het fantastische nieuws te horen dat Panasonic een nieuwe MSX op de markt zou brengen : De Panasonic FS-A1GT MSX Turbo R. Meteen ben ik bij een aantal MSX clubs gaan informeren over de prijs en de verkrijgbaarheid van deze computer. MSX-Engine was het eerste slachtoffer van mijn vragenvuur. De computer kost in Japan zo'n 1400 gulden. MSX Engine vraagt 2369 gulden voor de computer !!. Nu is al het geimporteerde materiaal bij MSX Engine erg duur. Maar ik heb dit aanbod toch maar voorbij laten gaan. Na nog een paar clubs gehad te hebben, heb ik het opgegeven. Toen belde Arjan

Panasonic FS-A1GT

# TURBO-R

## vervolg

Prosman van MSX Club Gouda; of ik interesse had in een Turbo-R, een FS-A1GT. Mijn antwoord was een zeer luid "Ja!", en meteen vroeg ik naar de prijs: ƒ 1795,- !. Twee weken later stond de MSX in mijn kamer. Goed, een nieuwe Turbo R. Wat heeft deze computer wat de oude MSX Turbo R niet heeft? Ten eerste heeft Panasonic het geheugen van de Turbo R nog een stapje verder uitgebreid, en wel van 256 kRAM naar 512 kRAM. De GT is standaard met MIDI uitgerust, welke in basic te besturen is!. verder zit er meer dan 1 Megabyte aan ingebouwde programma's in waaronder MSX-VIEW, Vshell, een PCM Sampler, een Turbo R informatiedemo en een tekstverwerker (japans!). Natuurlijk is de snelheid van de Turbo R de belangrijkste factor, en ook hier is goed voor gezorgd, maar dat is niets nieuws. Ik ben nu druk bezig met het uitzoeken van de ingebouwde programmatuur. De gebruiksvriendelijkheid van deze programma's is zeer hoog. al zijn ze wel in het japans, dit vormt niet zo'n grote belemmering. In het volgende clubblad zal een veel groter artikel staan over wat de GT wel en niet kan, hoe snel hij eigenlijk is, hoe makkelijk het MIDI te besturen valt, etc. Ik zal nu wat algemene informatie geven over de ingebouwde programma's van de GT: VSHELL is, zoals het woord al zegt een grafische schil om MSX-DOS 2.30, als de schakelaar op de computer, welke dient om de ingebouwde software te initialiseren, op "aan" staat, komt men meteen in VSHELL terecht. In VSHELL kun je heel makkelijk door de directory van je schijf. Elk programma word afgebeeld met een icon ervoor, zo kun je heel makkelijk zien met wat voor file je te maken hebt. Speciale Turbo R files hebben ook een speciaal icon. In vshell kun je dus ook alle dingen doen die in DOS ook kunnen. Formatteren, copieeren, hernoemen van een file of directory, subdirectories aanmaken, files sorteren, enz.enz. Dit werkt allemaal met pull-down menu's, en is dus heel erg handig. Natuurlijk kunnen de files ook vanuit VSHELL opgestart worden. Van MSX-VIEW is me nog maar zeer weinig duidelijk, behalve dat je ermee kunt teken, en teksten invoeren op een grafisch scherm. Later meer over dit pakket.

Panasonic FS-A1GT

# TURBO-R

vervolg

Ook ingebouwd zit een PCM-sampler, waarmee op 15.75 kHz gesampled kan worden. Het mooie van dit ingebouwde programma, is dat het gecrunched sampled. Het wacht op een geluid voordat het gaat samplen. Bij de computer is ook een sample programma geleverd. Dit programma gebruikt in totaal 160 KRAM 'toolram' waarmee je natuurlijk veel langer kunt samplen. In basic kun je ook geluiden opnemen met het commando call pcmrec. We hebben een klein programma'tje gemaakt dat ook de 512k memorymapper gebruikt. Nu kun je anderhalve minuut op 15.75 kHz samplen! De Turbo R is over te schakelen van Z80 naar R800 mode. Dit betekent nog niet dat alle software ook op de R800 mode werkt, want dit is beslist niet zo. Ik heb een aantal programma's getest op R800 mode. De gebruikersprogramma's als Dynamic Publisher, TED, Tasword, Home Office, Turbo Pascal werken wel op de R800 mode, ook alle utilities binnen DOS 2.30 en sector monitoren werken op de hoge snelheid. Spelen hebben veel meer moeite met de snelheid en lopen dan ook over het algemeen vast. Sommige spelen, zoals XAK II, XAK The Tower Of Gazzel, en Fray starten automatisch op in de R800 stand, maar ik merk eerlijk gezegd weinig aan de snelheid. Er zijn wel een paar MSX1 spelen die op de R800 werken. Deze worden door de hoge snelheid echter onspeelbaar: voordat je er erg in hebt staat er al "game over" op het scherm. Het Midi op de GT gebruikt dezelfde basic als MSX-Music, een afspeelroutine ziet er in MSX-Music basic als volgt uit: PLAY#2,"ABCDEFG", als je ditzelfde met midi wilt afspelen, wordt het: PLAY#1,"ABCDEFG"!!!. Alle basic FM-muziekjes die in de loop van de voorafgaande jaren geschreven zijn, kunnen nu met Midi afgespeelt worden! Ik moet m'n handen nu echt van het (japanse) toetsenbord afslaan, want het stuk wordt te groot. Volgende keer meer feiten en wetenswaardigheden over de Panasonic FS-A1GT MSX Turbo R !

Arjan Kooij

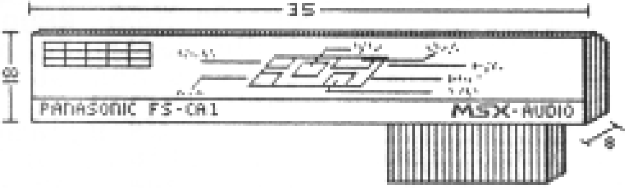
# MSX AUDIO

## PANASONIC FS-CA1

Deze module is (op de MIDI-interface na) volledig compatible met bv. de muziekmodule van Philips. Het volgende zit allemaal aan boord van deze wel erg grote module (35 cm x 8 cm x 18 cm) :

- Y8950 muziekchip
- 32 KB RAM sample geheugen
- 128 KB ROM met samples
- 4 KB S-RAM (waarvoor dat is weet ik nog niet)
- muziekprogramma (hetzelfde als in de Toshiba)
- Audio-Basic (MML basic)

Het interessantste is wel de Audio-Basic. Daarmee kun je door middel van simpele commando's (net als bij de FM-Pac) de muziekchip aansturen, dus




ook de sampler en het muziek-keyboard. Het aantal commando's is uiteraard veel groter dan bij de FM-Pac omdat de MSX-AUDIO veel meer kan. De FM-Basic is eigenlijk hetzelfde als de Audio-Basic; er zijn alleen wat commando's verwijderd. Enkele commando's zoals bv het PLAY commando  zijn aangepast voor de sampler dwz. dat deze ook in FM-muziek te gebruiken is. De MSX-AUDIO kan voor elk kanaal een ander origineel geluid weergeven. Voice 32 t/m 63 zijn zelf te programmeren. Was CALL VOICE COPY (@2,@34) niet mogelijk op de FM-Pac, bij de MSX-AUDIO wel. Toegevoegd aan de commando's is PITCH, de verfijnde versie van transpose (verg. detune bij Soundtracker 2).

<u>De sampler.</u>
Het is nu mogelijk om de sampler volledig aan te sturen. Alles is in te stellen, bijvoorbeeld de frequentie, het volume en of dat je nu met PCM of ADPCM wilt samplen. Zelfs het verplaatsen van samples is mogelijk. CALL PLAY PCM (0) speelt de sample af die begint in het sample geheugen op adres 0000. APOKE en APEEK zijn toegevoegd om in het sample geheugen te gluren en te schrijven. Ook leuk om te vermelden is dat het saven/laden

# MSX AUDIO

vervolg

van samples ook gebeurd door een call-instructie (leuk idee voor de Kun compiler??).

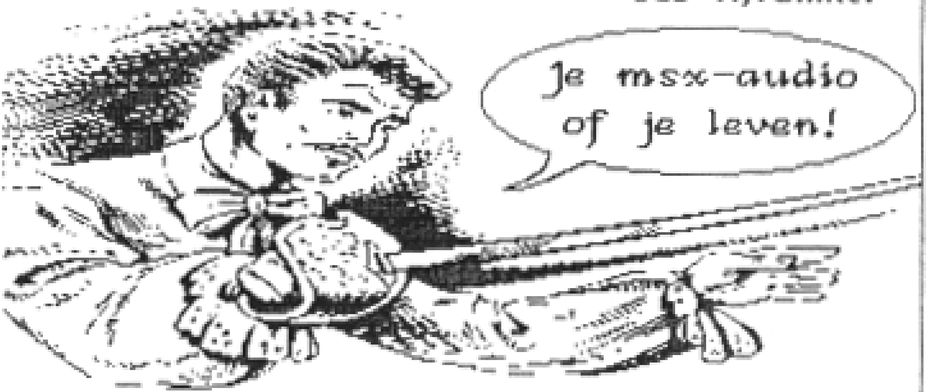
## Het muziek keyboard.

Het keyboard van deze module is compatible met die van de module van Toshiba en niet met die van Philips ( dus koop NOOIT een Toshiba keyboard als je een Philips module hebt!!).
Zelf was ik al in bezit van een module en keyboard van Toshiba dus dat kwam goed uit. Voor opnemen of afspelen van het keyboard hoef je je hand niet meer om te draaien, een simpel commando neemt alles wat je op het keyboard speelt op en later kan je alles weer terug luisteren. Makkelijk toch? Ook voices en samples kunnen op dit keyboard worden uitgeprobeerd. Wil je verder gaan met opnemen van het keyboard nadat je gestopt was? Geen enkel probleem, één enkel commando doet wonderen.

## Ook voor de muziekmodule?

Deze vraag is al verscheidene malen gesteld. Alle commando's voor sampler en muziekchip zijn direct bruikbaar maar ik zit zelf te twijfelen aan het keyboard. Het keyboard wordt namelijk op een andere manier uitgelezen en ik weet niet of dat zomaar te veranderen is. Heb je vragen of wil je de module zelf eens uitproberen kom dan gerust naar mij toe.

Bas Vijfwinkel



# CLUB Informatie

Uit de laatste bestuursvergadering is het plan voortgekomen een **bibliotheek** op te zetten van MSX-literatuur. U kan dan dus bij de club gratis boeken en tijdschriften lenen. Als u nog in goede of redelijke staat verkerende boeken of tijdschriften heeft over de MSX-computer (het onderwerp maakt niet uit, als het maar met de MSX te maken heeft) dan is de club bereid deze boeken voor een passende prijs van u over te nemen. Neemt u uw boeken dan bij voorkeur mee naar een clubavond.

Op **4 APRIL** is er weer een **MSX-BEURS** in **TILBURG**. Hiervoor willen we (bij voldoende belangstelling!!) een busje huren om zo gezamenlijk daar naar toe te gaan. Uw reiskosten zullen allicht minder zijn dan wanneer u op eigen gelegenheid gaat (tenzij u natuurlijk een OV-jaarkaart heeft) en het is veel gezelliger. Hetzelfde willen gaan doen als er op **19 DECEMBER** een **MSX-BEURS** is in **DOETINCHEM**. Op deze beurs zal de club ook met een stand aanwezig zijn. U kunt zich voor het busje aanmelden bij Hans Meijers, de voorzitter.

We kunnen nu vast melden dat er in April een ledenvergadering gehouden zal worden. De precieze datum is nog niet bekend maar daar zult u zoals gewoonlijk wel bericht van krijgen.

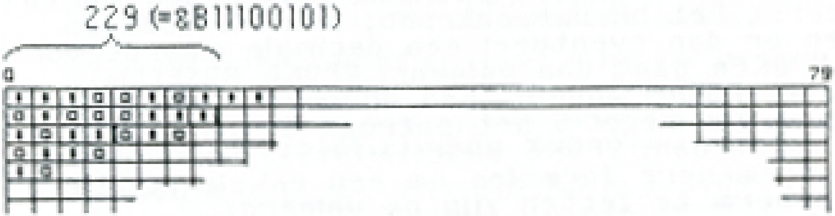
## -DE AGENDA-

De volgende clubavonden zijn op:
6 APRIL
4 MEI
8 JUNI

Zoals gewoonlijk worden de clubavonden weer gehouden van 19:00 tot ±22:30 in de Noorderkerk aan de Noordendijk nr.262 in Dordrecht.

# SCREEN 0

U heeft ze vast wel eens gezien: van die menu's waarbij je d.m.v. het bewegen van een gekleurde balk de gewenste filenaam moest kiezen. Dat is natuurlijk stukken beter dan het intypen van een filenaam. De routines die voor zo'n menu gebruikt worden zal ik in dit artikel proberen uit te leggen. In SCREEN 0 is het mogelijk om bij iedere positie op het scherm op te geven of het de normale schermkleuren of de alternatieve kleuren krijgt. Hieruit volgt dat alleen de waarden 0 (normale kleur) en 1 (alternatieve kleur) opgeslagen hoeven te worden (binair). Aangezien een byte uit 8 bits bestaat kunnen dus in 1 byte de toestand van 8 posities opgeslagen worden.




De tabel waarin deze toestanden worden bijgehouden is de KLEUR-tabel. Deze tabel staat in het videoRAM en begint meestal op adres 2048 (dit adres staat in BASE(1)). Het aantal posities op het scherm is (normaal gesproken) 80•24=1920 posities, dus de tabel is 1920 / 8 = 240 bytes lang. Voordat we met de alternatieve kleuren kunnen gaan spelen moeten we eerst wat dingen instellen. met VDP(13) kunnen we de alternatieve kleuren instellen. Dit gaat als volgt:

VDP(13)=16 x voorgrondkleur + achtergrondkleur.

Willen we dus zwarte letters op een witte achtergrond dan zeggen we VDP(13)=31 of nog eenvoudiger VDP(13)=&H1F de het eerste getal is dan de voorgrondkleur (1) en het tweede getal de achtergrondkleur (&HF = 15). Met VDP(14)=&HF0 kunnen we dan de alternatieve kleuren zichtbaar maken. Het getal &HF0 wil zeggen dat de alternatieve kleuren altijd aan (&HF) en nooit uit (&H0) staan. Je kan de alternatieve kleuren namelijk ook laten knipperen. Voordat we deze

# SCREEN 0

VDP-registers in gaan stellen moeten we nog wat doen, namelijk het scherm schoonmaken. Er staat nu nog allemaal rotzooi (type maar eens VDP(14)=&HF0 in). Dit schoonmaken doen we met:

```
FOR T=BASE(1) TO BASE(1)+239: VPOKE T,0: NEXT T
```

Nu kunnen we eindelijk gaan VPOKEn. Dit VPOKEn gaat zoals gezegd met 8 posities tegelijk. type nu maar eens VPOKE BASE(1),255 (VERGEET NIET DE VDP IN TE STELLEN!). U ziet dan een balk van 8 posities in de linkerbovenhoek van het scherm verschijnen. Dit komt doordat het binaire patroon van 255 1111111 is (te vinden door: PRINT BIN$(255) ). Willen we een ander patroon hebben dan maken we eerst het binaire patroon, bv.: 00101000 en maken er dan eventueel een decimale waarde van. Het VPOKEn gaat dan volgens: VPOKE BASE(1)+10*REGEL+KOLOM,WAARDE. Een voorbeeld: We willen in kolom 3 van regel 5 het patroon 00011110 zetten. Dat wordt dan: VPOKE BASE(1)+10*5+3, &B00011110. Wat algemenere formules om een enkele positie op het scherm te zetten zijn de volgende: KOLOM=X\8, WAARDE=2^(7-(X MOD 8)). In een voorbeeldprogramma:

```
10 SCREEN 0: COLOR 15,4,4: KEYOFF: CLS
20 COLOR=(4,1,2,3): COLOR=(3,7,7,0): COLOR=(2,5,0,0)
30 FOR I=BASE(1) TO BASE(1)+239: VPOKE I,0: NEXT I
40 VDP(14)=&HF0: VDP(13)=&H32
50 ' -- hoofdprogramma --
60 X=10: Y=2: GOSUB 100: END
70 ' -- zet blokje --
80 XX=X\8: WA=X MOD 8: WA=2^(7-WA)
90 VPOKE BASE(1)+10*Y+XX,WA: RETURN
```

Op deze manier is het dus mogelijk om in SCREEN 0 toch nog 4 kleuren te gebruiken. Ik wens u veel succes met programmeren en ik hoop nu nooit meer een INPUT-statement te zien om een file te kiezen. Tenslotte nog een handig diskmenu waarvan u de schermlayout zelf mag maken. Succes ermee!

Arjan Steenbergen

# SCREEN 0

```
10 ' -- DISKMENU --   (C)1992 BY ARSOFT
12 '
14 ' Subroutine aanroepen met: - een extensie in EX$
16 ' (zie regel 70)            - y-coördinaat in Y
18 '
20 SCREEN 0: WIDTH 80: KEY OFF: CLS: DIM X(5,2)
30 COLOR 15,4,4: COLOR=(4,1,2,3): COLOR=(2,4,0,0):
COLOR=(3,7,7,0)
40 PRINT STRING$(79,"=")
50 TT$="D I S K M E N U": LOCATE 40-LEN(TT$)/2,1:
PRINT TT$
60 PRINT STRING$(79,"=")
70 EX$="*": Y=3: GOSUB 130 ' kies file
80 E$=RIGHT$(FI$,3)
90 IF E$="BAS" OR E$="LDR" THEN RUN FI$
100 IF E$="BIN" THEN BLOAD FI$,R
110 IF E$="COM" OR E$="BAT" THEN LOCATE 0,MY+2: PRINT
"Deze file moet vanuit MSX-DOS opgestart worden!":
END
120 LOCATE 0,MY+2: PRINT"Dit soort files kan ik niet
laden...<toets>";: A$=INPUT$(1): CLS: GOTO 40
130 ' -- file kiezen
140 FOR I=BASE(1) TO BASE(1)+239: VPOKE I,0: NEXT I
150 VDP(14)=&HF0: VDP(13)=&H32: XX=0: YY=Y: YO=YY:
XO=XX
160 FOR I=0 TO 5: READ S(I): FOR J=0 TO 2: READ
X(I,J): NEXT J,I
170 DATA 0,127,248,0, 1,3,255,192, 3,31,254,0
180 DATA 5,255,240,0, 6,7,255,128, 8,63,252,0
190 POKE &HF3B0,78: LOCATE 0,Y: FILES "*."+EX$:
MY=CSRLIN: POKE &HF3B0,80
200 FOR I=0 TO 2: VPOKE BASE(1)+10*YY+S(XX)+I,
X(XX,I): NEXT I
210 ST=STICK(0): IF ST=0 THEN GOTO 260
220 IF ST=1 THEN YY=YY-1: GOSUB 270
230 IF ST=3 THEN XX=XX+1: GOSUB 270
240 IF ST=5 THEN YY=YY+1: GOSUB 270
250 IF ST=7 THEN XX=XX-1: GOSUB 270
260 IF STRIG(0)=0 THEN GOTO 210 ELSE VDP(14)=0: GOSUB
330: RETURN
270 IF YY<Y THEN YY=Y: RETURN ELSE IF YY>MY THEN
YY=MY: RETURN
280 IF XX<0 THEN XX=0: RETURN ELSE IF XX>5  THEN XX=5
: RETURN
290 IF VPEEK(80*YY+(XX*13+1))=32 THEN YY=YO: XX=XO:
RETURN
300 FOR I=0 TO 2:VPOKE BASE(1)+10*YO+S(XO)+I,0:NEXTI
310 FOR I=0 TO 2:VPOKE BASE(1)+10*YY+S(XX)+I,
X(XX,I): NEXT I
320 YO=YY: XO=XX: RETURN
330 ' -- filenaam inlezen
340 AD=80*YY+(XX*13+1): FI$=""
350 FOR I=0 TO 11: FI$=FI$+CHR$(VPEEK(AD+I)): NEXT I
360 RETURN
```

# XAK The Tower of Gazzel

Na FRAY is dit nu al weer het vierde deel in de XAK serie. De hoofdrol wordt weer gespeeld door Latok die we al eerder in XAK 1 en 2 tegenkwamen. Verder vergezelt een 'support member' je tijdens het hele spel. Een support member is bijvoorbeeld Fray, die je helpt met het bijvullen van 'magic points'. De naam van het spel verraad al waar het allemaal om draait, namelijk de toren van Gazzel. Vlakbij een klein dorpje is een toren die na een lange tijd opeens weer wordt bewoond door demonen en andere griezels. In de toren verschijnt ook een persoon die sprekend op Latok lijkt. Samen met wat vrienden gaat xak op pad om het mysterie van de toren en de dubbelganger op te lossen. Eenmaal aangekomen in de toren merk je dat de toren opgedeeld is in verdiepingen. Door in de goede openingen in de vloer te springen kom je uiteindelijk bij de dubbelganger van Latok dat een aardig sterke vijand blijkt te zijn. En zo moet je nog een paar grote vijanden verslaan om de eindemo te mogen zien. In de mooi geanimeerde eindemo stort uiteindelijk de toren van Gazzel langzaam in en heb je als Latok het spel uitgespeeld. Tijdens het spel moet je een aantal keren terug om items te halen om verder te komen. Onderweg kom je nog een supportmember tegen die je ook kan gebruiken voor het aan-vullen van je aanvalskracht. Grafisch is het

spel weer uitmuntend. Het is getekend op screen 5 en het is helemaal in de zelfde stijl getekend als XAK 2 en FRAY. Het geluid is ook weer van hoge kwaliteit, maar niet beter als die van zijn voorganger FRAY. Een aantal deuntjes uit FRAY zijn een beetje opgepoetst en opnieuw gebruikt in the tower of gazzel. Op de disk MICRO CABIN TIMES is onder een optie een muziekmode te verkrijgen van XAK 1,2 en FRAY.

# Xak The Tower of Gazzel

## vervolg

Op disk 2 staat (MICRO) CABIN TIMES, een programma met allerlei teksten en plaatjes over de spellen van MICRO CABIN. De orginele dozen van de spellen van MICRO CABIN worden afgebeeld, evenals CD's van MICRO CABIN. Ook is een soort 'Art Gallery' aanwezig waar hele mooie plaatjes ter grootte van een volledig scherm te zien zijn. Eén plaatje lijkt wel uit de film Terminator 2 afkomstig. Alleen de plaatjes zijn interessant want van de teksten is vanwege het japans maar weinig te volgen. Ook is zoals gezegd een BGM mode aanwezig van XAK 1,2 en FRAY (optie 3 uit het menu). Die van XAK3 zelf is vanuit het spel zelf op te roepen met behulp van functietoets 5.

### CONCLUSIE

Het is een prachtig spel met uitstekende graphics en heel mooi geluid (voor de FM-PAC). Het is weer een echte aanrader voor de adventure liefhebbers (en dat zijn er nogal wat).

**BEOORDELING:**

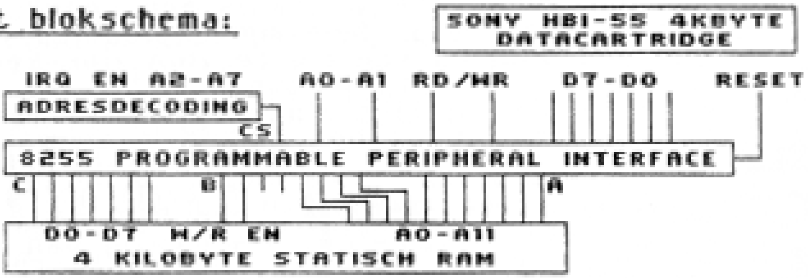
| | |
|---|---|
| GRAFISCH | : 93% |
| GELUID: FM | : 96% |
| PSG | : 85% |
| SPELKWALITEIT | : 90% |
| TOTAAL | : 93% |

Bas Vijfwinkel

# SONY DATA-CARTRIDGE

Ongeveer twee jaar geleden werd deze cartridge in grote aantallen gedumpt op de beurs in Tilburg. Thuisgekomen bleek echter dat je een Sony HB-55P of HB-75P/B computer moest hebben om dat ding te kunnen gebruiken. Ik ben echter een stukje tegengekomen waarin de bouw en de werking wordt uitgelegd. Hier volgt dat stukje (in een iets vereenvoudigde vorm).

Het blokschema:




De communicatie vindt plaats via de I/O poorten &HB0-&HB3. De verdeling is als volgt:

&HB0 : lezen/schrijven poort A van de PPI
&HB1 : lezen/schrijven poort B van de PPI
&HB2 : lezen/schrijven poort C van de PPI
&HB3 : lezen/schrijven controleregister PPI

De PPI (Programmable Perpheral Interface) verzorgt de communicatie tussen het geheugen in de cartridge en de MSX. Deze is verder niet van belang. Het controleregeister dient om de poorten A,B en C te selecteren voor lezen of schrijven en om in te stellen op wat voor manier die poorten precies moeten werken. Voor ons zijn slecht twee instellingen van belang. nl.:

&H80 - om in het geheugen te schrijven, en
&H89 - om uit het geheugen te lezen.

Lezen en schrijven loopt altijd via poort C. Poort A wordt gebruikt voor de laagste 8 adreslijnen. Bij poort B moet bit 6 altijd 1 zijn. Bit 7 geeft aan of er gelezen (1) of geschreven (0) moet worden. Bit 0-3 zijn de hoge adreslijnen. Nu voor de duidelijkheid even een voorbeeld:

# SONY DATA-CARTRIDGE

Om op adres &H0AC2 de waarde &HD3 te schrijven moet er het volgende gebeuren:

```
OUT &HB3,&H80     ' geeft aan dat er geschreven moet worden
OUT &HB0,&HC2     ' lage deel van het adres
OUT &HB1,&H4A     ' = &H40 (schrijven) + &H0A
                    (hoge deel v.h. adres)
OUT &HB2,&HD3     ' de te schrijven waarde
```

Het hoge deel van het adres volgt uit: adres\256. Het lage deel volgt uit: adres mod 256. Omdat het maar een 4KB geheugen is lopen de geheugen adressen van &H000 tot &HFFF. De te schrijven waarde ligt tussen 0 en 255. Teruglezen van deze waarde kan door middel van:

```
OUT &HB3,&H09     ' geeft aan dat er gelezen moet worden
OUT &HB0,&HC2     ' lage deel van het adres
OUT &HB1,&HCA     ' = &HC0 (lezen) + &H0A
                    (hoge deel v.h. adres)
PRINT INP(&HB2)   ' de inhoud van &H0AC2
```

U ziet (hopelijk) dat het lezen en schrijven uit en naar de data-cartridge helemaal niet moeilijk is. U gebruikt gewoon de laatste twee voorbeelden. Tenslotte nog een laatste voorbeeld.

Arjan Steenbergen

```
10 REM lezen & schrijven in de Sony HBI-55
20 REM een 4KB data-cartridge
30 REM
40 SCREEN0: CLS: KEY OFF
50 LINEINPUT"Adres (&H000-&HFFF): &H";A$
60 H=VAL("&H"+A$): IF H<0 OR H>4095 THEN GOTO 50
70 PRINT:PRINT"Op adres &H";A$;" staat nu de waarde";
80 LO=H MOD 256: HI=H\256: GOSUB 180: PRINT WA
90 PRINT: LINEINPUT"Nieuwe waarde (0-255): ";WA$
100 WA=VAL(WA$): IF WA<0 OR WA>255 THEN GOTO 90
110 GOSUB 120: GOTO 40
120 ' schrijven
130 OUT &HB3,&H80
140 OUT &HB0,LO
150 OUT &HB1,&H40+HI
160 OUT &HB2,WA
170 RETURN
180 ' lezen
190 OUT &HB3,&H09
200 OUT &HB0,LO
210 OUT &HB1,&HC0+HI
220 WA=INP(&HB2)
230 RETURN
```

# - PALACE -

Scap Trust heeft zijn bekendheid grotendeels te danken aan het spel 'Starship Rendezvous'. Dit spel is echter van een heel ander genre. Palace (1990) is een puzzelspel. De bedoeling van dit zeer verslavende spel is je een weg te banen door een veld bezaaid met stenen met verschillende opdrukken naar een deur, om aldus verder te gaan naar de volgende ronde. Het is dus de bedoeling, deze stenen te verwijderen om verder te kunnen. Zodra je twee dezelfde stenen tegen elkaar zet, verdwijnen ze. Er zijn echter ook stenen die niet te verschuiven zijn. Als hier een steen met een willekeurige opdruk tegenaangeschoven wordt, verandert deze ook in een 'vaste' steen. Een fout is fataal. Gelukkig hebben de makers niet alleen aandacht aan de puzzels besteedt, ook aan de vormgeving is gedacht. Na het indrukken van de escape-toets komt er een menu te voorschijn. In dit menu staat de optie :"character change". Door het kiezen van deze optie veranderd het speelveld van grafische vormgeving. Er zijn vijf mogelijkheden,

waarvan de tweede (hier ren je met een mummie door een veld met stenen waar vogels op afgebeeld staan) heel fraai is. Bij elke vormgeving hoort een apart FM-melodietje. Deze muziek is lang zo goed niet als in Starship-Rendezvous, en doet denken aan de begintijd van de FM-PAC (1988/89). Ondanks dat is de muziek goed aan te horen en gaat niet gauw vervelen. In het menu zijn echter nog meer opties aanwezig, namelijk: give up; als het mis gaat kun je met deze optie opnieuw beginnen. Construction; met deze optie is het mogelijk zelf een speelveld te ontwerpen in een willekeurige grafische vormgeving. Je kunt zelfs stenen onzichtbaar maken met de "HIDDEN" optie, dit om het spelen te nog moeilijker te maken. Change game mode; na het kiezen van deze optie loopt er een klok mee, en moet de puzzel binnen de voorgeschreven tijd opgelost worden. Next stage; optie om naar het volgende veld te gaan. Previous Stage; optie om naar het vorige veld terug te gaan. Jump Stage; optie waarbij zelf een veld uitgekozen kan worden waar men wil beginnen.

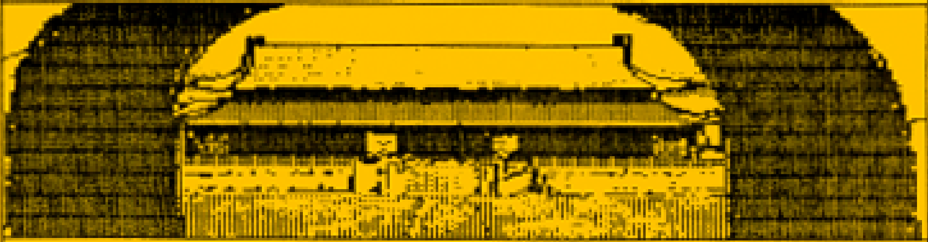
# - PALACE -

Jump last stage: optie om naar het laatste veld te springen. Het is bij de construction mode nodig, een eigen user-disk aan te maken. Dit kan in het spel gedaan worden. Een groot voordeel van dit spel is dat er geen japans in voorkomt (behalve op het titelscherm). Verder gaat de besturing zeer soepel en snel. Al met al een zeer leuk en verslavend spel. Ook voor mensen die niet van puzzelen houden, is dit spel een aanrader.

-BEOORDELING-

Arjan Kooij

| | | |
|---|---|---|
| GRAFISCH | | : 80% |
| GELUID | : PSG | : 50% |
| | FM | : 75% |
| SPELKWALITEIT | | : 92% |
| TOTAAL | | : 84% |



# - COLOFON -


Voorzitter : Hans Meyers, 078-511156

Redactie : Arjan Kooij, 078-317564
Arjan Steenbergen, 078-146378

Penningmeester : (voorlopig) Hans Meyers

Secretaris : Arjan Kooij

Public Relations : Yvonne Schuit, 078-160023

Aan dit clubblad heeft verder nog meegewerkt:

Bas vijfwinkel

ONZE HARTELIJKE DANK HIERVOOR.